

ENGLISH

THE LOCOROCO ARE BACK!

Having successfully repelled the Moja invasion, the LocoRoco went back to their harmonious, fun-loving existence, living in peace with the weird and wonderful creatures who share their colourful planet.

However, unwilling to concede defeat, Bonmucho, the Moja's leader returned home and, in cahoots with his evil mother, prepared an even more terrifying attack. Armed with a fearsome sonic weapon – a terrible song that is capable of sucking the life force out of all living things – the Moja are, even now, setting off on a mission to conquer the LocoRoco's peaceful world, intent on changing its joyous tune.

Once again, it's up to you to take control of the planet and guide the LocoRoco to safety, helping its other innocent inhabitants along the way. Since the last attack, the bouncing bubbles of fun have learned many new abilities – from swimming underwater to leaping inside protective shells and rolling to safety – and they're going to need them all to overcome the Moja's imminent attack!

MEMORY STICK DUO™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP™ system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved LocoRoco™ 2 data. Make sure there is enough free space on the Memory Stick Duo™ before commencing play.

LocoRoco™ 2 uses an autosave feature. Do not remove the Memory Stick Duo™ or switch off the PSP™ system when the Memory Stick Duo™ indicator is flashing or when the autosave icon is displayed on-screen.

PLEASE NOTE: The minimum amount of free space required to save LocoRoco™ 2 data may vary depending on the capacity of the Memory Stick Duo™ inserted.

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other users via a connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).



AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other.



GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a PSP™ Game in their PSP™ system.



INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a Wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet Service Provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a Wireless (WLAN) Access Point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

PLEASE NOTE: LocoRoco™ 2 supports Ad Hoc Mode only. Please see the "Setting Up An Ad Hoc Mode Game" section of this manual for further details.

DIRECTIONAL BUTTONS - MOVEMENT

In this manual, ↑, ↓, ←, → etc. are used to denote the direction of the directional buttons only, unless stated otherwise.

CONTROLS



L button

R button

L button + **R** button

○ button (tap)

Tilt ground left

Tilt ground right

Bounce LocoRoco

Split LocoRoco

○ button (hold)

○ button (hold when in water)

START button

SELECT button

Join LocoRoco

Swim

Pause

Take photo

NOTE: You can't take photos until you have unlocked the Nice Memory Camera.

USING MENU SCREENS

Press **↑**, **↓**, **←** or **→** to highlight an option, then press the **X** button to confirm. To return to the previous menu screen, press the **○** button.

GETTING STARTED

The **Language Select Screen** is displayed. Press **↑**, **↓**, **←** or **→** to highlight your desired language and then press the **X** button to confirm your choice and access the **Title Screen**.

TITLE SCREEN

Press **↑** or **↓** to choose whether to play a previously saved game or start a new one and then press the **X** button to confirm your choice. To play a game previously saved to Memory Stick Duo™, select "**Continue**", choose the file you want to load and press the **X** button to load it.

WORLD MAP

The **World Map** is the heart of LocoRoco™ 2. From here you can select new stages to play, take part in mini-games, build your **MuiMui House** and change game Options. The **World Map** isn't accessible until you've completed the first stage of the game and discovered the **MuiMui House**.

To travel between different worlds on the **World Map** press the **L** button or the **R** button; and to move within the selected world, press **←** or **→**. Once you've chosen a stage or mini-game to take part in from those available, press the **X** button to confirm. Press the **△** button to zoom in and out of the **World Map** or press the **□** button to access the Options Screen.

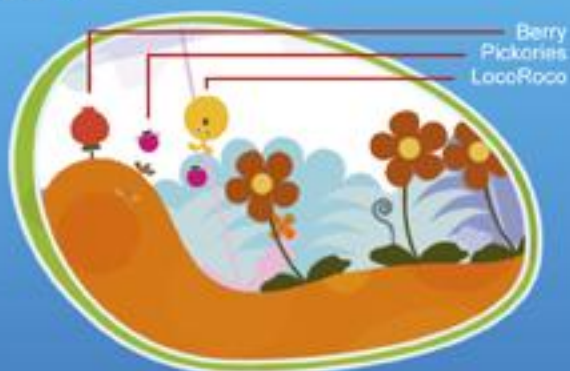


OPTIONS

On the Options Screen you can save your progress to Memory Stick Duo™, decide which LocoRoco to take on your next adventure, change your selected **Language** or quit the current game. Press **↑** or **↓** to choose an option and press the **X** button to confirm.

NOTE: As you progress further into the game, additional options will be added.

THE GAME SCREEN



PLAYING THE GAME

LOCOROCO

There are several different types of LocoRoco, but they are all simple, fun-loving creatures that like nothing better than to sing together to pass each day. Read on to find out a bit more about their habits.

EATING

Their favourite food is a rare type of red berry. Every time a LocoRoco eats one, a new LocoRoco is born, adding to its overall size. Berries are sometimes hidden but if you get close enough to a bud, it will start to grow into a juicy berry.

Pickories come in a number of shapes and sizes. You should collect as many as you can during each stage because they can be used to unlock mini-games and buy parts for your **MuiMui House**.

MOVING

Moving LocoRoco is easy. Simply press the **L** button and the **R** button to tilt the ground and roll them left and right. To propel them into the air – handy for jumping large obstacles – press the **L** button and the **R** button at the same time. Remember to tilt the ground sharply to get some speed up before attempting to clear the highest obstacles! To make LocoRoco swim underwater, press and hold the **○** button.

SPLITTING AND JOINING

LocoRoco are harmonious beings and usually like to stick together. However, if you surprise them by pressing the  button, they will split up into tiny individuals, which is helpful if they need to get through a narrow gap. However, they are too small to survive on their own with evil Moja lurking around every corner, so try not to leave any stragglers.

To combine them back into one big LocoRoco, press and hold the  button. Not only is it easier to keep an eye on a large LocoRoco, it will also prove useful when strength is required!



SINGING

Music has always played an important part in the life of the LocoRoco, but now their very existence depends on it! The Moja's new musical weapon is producing sinister black clouds that are making all living things wilt, and it's up to the LocoRoco to bring them back to life with their happy songs. Singing can help LocoRoco in many other ways too, whether they're waking sleepy creatures or taking part in spectacular choruses.

MUSICAL NOTES

A new feature for LocoRoco™ 2! Music is a big part of the LocoRoco's world and there are many musical notes just waiting to be discovered in each stage. Collecting them introduces new instruments to the background music, unlocks bonuses and new abilities and provides a helping hand on your travels.

FAMILIAR FACES

Many of the inhabitants of the LocoRoco's topsy-turvy world will be familiar from past adventures.

MuiMui: Close pals of the LocoRoco, MuiMui are friendly, helpful chaps who will guide you on your adventures. You should find as many as you can and take them to the safety of the **MuiMui House**.



Chuppa: If you get close enough to this long-snouted creature it will fire you into the air!

Moja: Evil creatures intent on taking over the planet. They like to feast on LocoRoco, so try to steer clear of them or combine your LocoRoco and smash into them to send them on their way!



NEW INHABITANTS

The LocoRoco's strange and distant planet is packed with bizarre vegetation and even more bizarre inhabitants. There are always new characters waiting around every colourful corner.

Olmee: Docile creatures that like nothing more than to find a quiet spot and fall asleep. Olmee can only be woken by singing. When startled they'll curl into a ball, roll away and smash through objects blocking their prickly path.



Afro Nyokki and Tingalo: Both of these friendly creatures will happily lend you their protective shells – if you can work out how to persuade them! Rolling around in an Afro Nyokki or Tingalo shell is a great way to avoid injury and break through obstacles.



GiGi: These buzzing bees pack quite a punch and, especially when angered, are ready to chase LocoRoco with their venomous stingers.



BuiBui: These unpleasant creatures look a lot like MuiMui but they share no common traits. They enjoy watching LocoRoco suffer and have invented a number of deadly contraptions to help them carry out their evil intentions.



NOTE: The LocoRoco's world is teeming with weird and wonderful creatures – too many to list here. Just be careful when meeting them for the first time!

SURROUNDINGS

The LocoRoco will discover a variety of natural features that can help or hinder their journey. Look out for holes in the ground, hidden entrances, floating flowers, spiky thorns and gusts of wind that can send them sailing into the unknown.

PLAYING A STAGE

Select a stage on the **World Map** Screen and press the  button. If you've already completed it, you can view your current records before deciding whether to play it again. You can play a stage as many times as you want.

COMPLETING A STAGE

Every stage has a different story and related goal, so listen to your MuiMui guide at the start to find out what you have to do. You must lead at least one LocoRoco to the goal in order to complete a stage. At the end of your adventure, the Stage Clear!! Screen displays how well you've done, by showing the number of LocoRoco and Pickories you've collected and adding up your overall score and time. Press the  button to see how many MuiMui you've added to the **MuiMui House** and to save your game. To delete a game, press the .

PAUSE MENU

Press the START button during a stage to access the Pause Menu. Press  or  to select one of the following options and then press the  button to confirm.

Start Again?	Begin the current stage again
Return to the World Map?	End the current stage
Time Display	Toggle the in-game time display on or off
Controls	View a summary of the game controls

MUIMUI HOUSE

Every MuiMui you discover during stages and mini-games heads to your **MuiMui House** where they can sing, drink, sleep and play with LocoRoco in safety. Press  and  to zoom in and out and make sure they're enjoying themselves. To leave the **MuiMui House**, press the  button and select "Return to **World Map**".

DECORATING

You can decorate the **MuiMui House** using parts you've collected during your adventures. To build new furniture and rooms, use the analog stick to move the cursor to an existing room and, when the hammer icon appears, press the  button to find out what you can make. Finally, press  or  to select an option and press the  button to confirm.

CREATING NEW PARTS

Everything you build requires varying quantities of different parts. To view the parts you've collected, press the  button. Once you've collected a part, you can trade Pickories for more of the same part. Simply press the  button or the  button to cycle through the pages and press , ,  or  followed by the  button to select a part. Then press  or  to select the number of parts you want to buy and press the  button to confirm.

MINI-GAMES

To play a mini-game you've previously unlocked, select it on the **World Map** screen and press the  button. There are six great games to play, from updated classics to brand new challenges. For gameplay instructions, select "How To Play" in each game's main menu.

MUIMUI CRANE 2

To play this old favourite, you need to collect all three parts of the crane and assemble them in the **MuiMui House**. The aim of the game is to control a crane and transport items and LocoRoco to the collection points. Once secured, they can be used in your **MuiMui House**!

CHUPPA CHUPPA 2

The aim of this golf-like game is to use a Chuppa to fire a LocoRoco towards a goal, controlling its speed and direction. Many items can be picked up along a number of different routes, but remember – if you lose a life while playing, all the items you're carrying will be lost.

LOCO HOROSCOPE

Play Loco Horoscope to win items and discover what the day holds in store for you. Choose a LocoRoco to represent you in a four-way race and watch it bounce and roll to the finish line. The result will determine your fortune for the day!

LOCO RIDER

MuiMui atop LocoRoco do battle to win items in this fun fighting game. The aim is to push your opponent onto the thorns in order to reduce the size of their LocoRoco. Loco Rider can be played by up to four players via Ad Hoc Mode.

NOTE: For more information see the "Setting Up An Ad Hoc Mode Game" section later in this manual.

SHOOTING CHALLENGE

Pilot a MuiMui plane carrying LocoRoco and shoot down your enemies before they can attack your precious cargo, collecting items along the way. To complete a stage you must take the LocoRoco to safety – lose them all and your flight's over.

NYOKKI NYONOKKI

The Nyokki calves are well known for their love of games and they want to test your reflexes. Press the correct button to bop them – and other characters – on the head as they appear from holes in the ground to win points and time bonuses. Remember to give every emerging Moja a few extra whacks to force him back underground!

LOCO STAMPS

During your travels you can collect Stamps and up to 20 different Stamp Sheets to put them in. Once you've unlocked the Loco Stamps feature, select "How To Play" on the Title Screen to find out more.

TAKING PHOTOS

After unlocking the Nice Memory Camera, press the SELECT button at any point during a stage to take a picture. A thumbnail of your photo will appear and you will be given the option to save. Choose "Save Photo" to save your picture to Memory Stick Duo™. To view the photos you've taken, unlock the Loco Stamps feature and then select "View Photos". Once the Nice Memory Camera has been unlocked, an option to view photos will be added to the Options Screen, accessed from the **World Map**.

NOTE: Saved Stamp Sheets and photos can be used as Wallpaper on your PSP™ system's Home Menu! Pick an image to use, select Theme Settings on the Home Menu, then choose Background and Wallpaper.

COLLECTING MEMORIES

To keep a record of your time on the LocoRoco's planet, head towards the **MuiMui House**, select Memories and press the  button. Open up the Album of Memories and check out the LocoRoco History to view photographs and videos of key moments during your travels. Make sure you collect as many LocoRoco as you can to watch bonus movies on the colourful characters in LocoRoco™ 2 – choose the One Day ... option to see if you've unlocked any so far. On the Home Menu, select "Settings", then "Network Settings" and set "Ad Hoc Mode" to "Automatic". If the "Automatic" setting does not enable all players to establish a connection, you will need to manually configure the PSP™ systems to operate on the same wireless channel. Choose either Ch1, Ch6 or Ch11.

NOTE: The WLAN switch must be set to the "On" position on each PSP™ system. Keep the PSP™ systems as close together as possible while playing an Ad Hoc game.

SETTING UP AN AD HOC MODE GAME

On the Home Menu, select "Settings", then "Network Settings" and set "Ad Hoc Mode" to "Automatic". If the "Automatic" setting does not enable all players to establish a connection, you will need to manually configure the PSP™ systems to operate on the same wireless channel. Choose either Ch1, Ch6 or Ch11.

NOTE: The WLAN switch must be set to the "On" position on each PSP™ system. Keep the PSP™ systems as close together as possible while playing an Ad Hoc game.

HINTS AND TIPS

Clear a level finding all 20 LocoRoco to receive an award.

When you fulfil certain conditions, three types of different in-game quests can be triggered.

When a question mark is displayed during a stage it means that the LocoRoco haven't yet learned a particular skill.

If you collect more musical notes and clear up more of the Moja's black clouds, it makes it easier for you to collect Pickories.

If you collect all the musical notes and clear up all the black clouds, you'll discover a hidden ending...

Play in the **MuiMui House** and get inspired to create new things! Let's create lots of furniture for them...

Keep replenishing the food storage in the **MuiMui House**. If the MuiMui run out of food they will get hungry and eventually will become too tired to move!

When an icon changes into a bell, you can call the MuiMui to that location.

When an icon changes into an exclamation mark, a special event will occur in that location.

You can obtain items from MuiMui or friends that come to visit as you enlarge the **MuiMui House**. Some of these items will unlock hidden levels...

FRANÇAIS

LES LOCOROCO SONT DE RETOUR

Après avoir repoussé l'invasion Moja, les LocoRoco sont retournés à une existence de joies et de jeux, vivant en parfaite harmonie avec les créatures étranges et merveilleuses qui peuplent leur planète colorée.

Mais refusant sa défaite, Bonmucho, le chef des Mojas, est retourné dans les jupons de sa mère pour mettre sur pied un plan machiavélique. Équipés d'une terrible arme sonique, une chanson capable de vider les êtres vivants de toute vie, les Mojas s'apprêtent une fois de plus à envahir le monde paisible des LocoRoco afin de réduire au silence ses joyeux habitants.

Cette fois encore, tu dois prendre le contrôle de la planète et conduire les LocoRoco à bon port, tout en aidant les créatures qui peuplent leur univers. Depuis la dernière attaque, nos boules de rire favorites ont acquis de nouvelles capacités : elles savent désormais nager sous l'eau, sauter dans des coquilles protectrices et rouler pour se mettre à l'abri. Et ces nouvelles capacités ne seront pas de trop pour surmonter l'attaque imminente des Mojas !

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder la progression et les paramètres de jeu, insérer un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP™. Il est possible de charger des données de jeu à partir du même Memory Stick Duo™ ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données de jeu sauvegardées. S'assurer que l'espace sur le Memory Stick Duo™ est suffisant avant de commencer à jouer.

LocoRoco™ 2 utilise une fonction de sauvegarde automatique. Ne pas retirer le Memory Stick Duo™ ou éteindre le système PSP™ lorsque l'indicateur de Memory Stick Duo™ clignote ou lorsque l'icône de sauvegarde automatique apparaît à l'écran.

REMARQUE : la quantité minimum d'espace libre requis pour sauvegarder des données LocoRoco™ 2 varie en fonction de la capacité du Memory Stick Duo™ inséré.

FONCTIONS SANS FIL WLAN

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).



MODE AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.



PARTAGE DE JEU

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP™ Game inséré dans leur système PSP™.



MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP™ à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, se reporter au mode d'emploi du système PSP™.

REMARQUE : LocoRoco™ 2 ne prend en charge que le mode Ad Hoc. Consulter la section « Créer une partie en mode Ad Hoc » de ce manuel pour plus de détails.

TOUCHES DIRECTIONNELLES SE DÉPLACER

Dans ce manuel, ↑, ↓, ←, →, etc. correspondent, sauf indication contraire, aux touches directionnelles.

COMMANDES



Touche **L**

Touche **R**

Touche **L** + touche **R**

Touche (appuyer vite)

Touche (maintenir)

Touche (maintenir quand tu es dans l'eau)

Touche **START** (mise en marche)

Touche **SELECT** (sélection)

Incliner le sol à gauche

Incliner le sol à droite

Faire rebondir LocoRoco

Diviser LocoRoco

Fusionner LocoRoco

Nager

Pause

Prendre une photo

REMARQUE : tu ne peux prendre des photos que lorsque tu as déverrouillé l'appareil pour photos souvenirs.

UTILISATION DES MENUS

Appuie sur ↑, ↓, ← ou → pour sélectionner une option, puis sur X pour confirmer. Pour retourner dans l'écran précédent, appuie sur la touche ○.

DÉMARRAGE

L'écran de sélection de la **langue** apparaît. Appuie sur ↑, ↓, ← ou → pour sélectionner la langue souhaitée, puis sur X pour confirmer ton choix et accéder à l'écran-titre.

ÉCRAN-TITRE

Utilise ↑ ou ↓ pour choisir soit de jouer une partie précédemment sauvegardée, soit de commencer une nouvelle partie, et appuie sur la touche X pour confirmer ton choix. Pour jouer une partie précédemment sauvegardée sur ton Memory Stick Duo™, sélectionne **Continuer**, choisis le fichier que tu veux charger et appuie sur la touche X pour confirmer.

CARTE

La **carte** est le centre névralgique du jeu LocoRoco™ 2. Elle te permet de sélectionner de nouveaux niveaux, participer à des mini-jeux, construire ta **maison Muimui** et modifier les options. La **carte** n'est accessible que lorsque tu as terminé le premier niveau du jeu et découvert la **maison Muimui**.

Pour passer d'un monde à l'autre sur la **carte** appuie sur la touche **L** ou la touche **R**. Pour te déplacer dans le monde sélectionné, appuie sur ← ou →. Lorsque tu as choisi un niveau ou un mini-jeu dans la liste, appuie sur la touche X pour confirmer. Appuie sur la touche △ pour faire un zoom avant ou un zoom arrière sur la **carte** ou sur la touche ○ pour accéder à l'écran Options.



OPTIONS

L'écran Options te permet de sauvegarder ta progression sur Memory Stick Duo™, de choisir un LocoRoco pour ta prochaine aventure, de changer la **langue** ou de quitter la partie en cours. Appuie sur ↑ ou ↓ pour sélectionner une option, puis sur X pour confirmer.

REMARQUE : au fur et à mesure que tu progresses dans le jeu, de nouvelles options seront déverrouillées.

ÉCRAN DE JEU



JOUER

LES LOCOROCO

Il existe plusieurs types de LocoRoco, tous des créatures simples et joviales, à qui rien ne fait plus plaisir que de chanter ensemble tous les jours. Pour en savoir plus sur leurs habitudes, lis la section ci-dessous.

NOURRITURE

La nourriture favorite des LocoRoco est une variété très rare de baies rouges. À chaque fois qu'un LocoRoco en mange une, un nouveau LocoRoco apparaît pour accroître sa taille. Les baies sont parfois cachées, mais si tu t'approches d'un bourgeon, il se transformera en baie bien juteuse. Les pickories se déclinent en un certain nombre de formes et de tailles. Ramasses-en autant que possible dans chaque niveau, car ils te permettront de déverrouiller des mini-jeux et d'acheter des pièces pour ta **maison MuiMui**.

DÉPLACEMENT

Déplacer ton LocoRoco est très simple. Il te suffit d'appuyer sur la touche **L** et la touche **R** pour incliner le sol et le faire rouler à gauche ou à droite. Pour propulser ton LocoRoco dans les airs – ce qui peut être très utile pour sauter par-dessus de gros obstacles – appuie simultanément sur la touche **L** et la touche **R**. N'oublie pas d'incliner fortement le sol pour accélérer avant de sauter par-dessus les obstacles particulièrement hauts. Pour nager sous l'eau, maintiens la touche **○** enfoncée.

DIVISION ET FUSION

Les LocoRoco sont des êtres sociaux qui aiment rester collés les uns aux autres. Mais si tu appuies sur la touche  par surprise, ils se divisent en petits individus, ce qui peut être utile lorsque tu cherches à te faufiler dans un espace étroit. Mais une fois divisés, ils ne feraient pas long feu face aux méchants Mojas qui hantent les niveaux, alors essaie de ne pas en laisser à la traîne. Pour les fusionner et obtenir de nouveau un gros LocoRoco, maintiens la touche  enfoncée. Non seulement ils sont plus faciles à surveiller de cette manière, mais ils sont aussi plus utiles lorsque tu dois avoir recours à la force !



CHANT

La musique occupe une place très importante dans la vie des LocoRoco, mais à présent, c'est d'elle que leur existence dépend ! La nouvelle arme musicale des Mojas génère de sinistres nuages noirs qui font dépérir tous les êtres vivants, et les LocoRoco doivent les ramener à la vie en leur chantant des chansons joyeuses. Le chant a également bien d'autres utilités. Il permet par exemple de réveiller des créatures endormies ou de participer à des chorales spectaculaires.

NOTES DE MUSIQUE

C'est nouveau dans LocoRoco™2 ! La musique occupe une place très importante dans l'univers des LocoRoco, et de nombreuses notes de musique attendent d'être découvertes dans chaque niveau. Au fur et à mesure que tu les collectes, de nouveaux instruments seront intégrés à la musique d'ambiance et des bonus ainsi que des capacités seront déverrouillés. Les notes te seront également d'une grande aide lors de tes déplacements.

VISAGES FAMILIERS

Les créatures qui peuplent cet univers déjanté nous viennent pour beaucoup des aventures précédentes.

MuiMui : proches amis des LocoRoco, les MuiMui sont des créatures amicales et serviables qui te guideront dans tes aventures. Trouves-en autant que possible et mets-les en sécurité dans la **maison MuiMui**.



Chuppa : si tu t'approches trop de ces créatures au long museau, tu te retrouveras projeté dans les airs !



Moja : les Mojas sont des créatures maléfiques qui cherchent à envahir la terre. Ils ne font qu'une bouchée des LocoRoco, alors garde tes distances ou fusionne tes LocoRoco et rentre-leur dedans pour les envoyer valdinguer !



NOUVEAUX HABITANTS

La planète insolite et lointaine des LocoRoco regorge de plantes bizarres et d'habitants encore plus étranges. De nouveaux personnages t'attendent à chaque recoin de cet univers coloré.

Olmee : créatures dociles qui ne vivent que pour trouver un endroit tranquille et dormir, les Olmee ne se réveillent qu'au son des chants. Lorsqu'ils sont surpris, ils se mettent en boule et roulent sur tout ce qui a le malheur de se dresser devant leurs piquants !



Afro Nyokki et Tingalo : ces deux créatures très amicales se feront un plaisir de te prêter leur coquille – si tu arrives à les en convaincre ! En te déplaçant dans une coquille d'Afro Nyokki ou de Tingalo, tu pourras détruire les obstacles sans être blessé.



GiGi : ces abeilles très actives ne rigolent pas, et quand elles sont énervées, elles poursuivent les LocoRoco de leur dard venimeux.



BuiBui : si ces créatures peu avenantes ressemblent beaucoup aux MuiMui, elles n'ont rien en commun avec ceux-ci. Rien ne leur fait plus plaisir que de voir les LocoRoco souffrir et elles ne sont jamais à court d'idées pour exécuter leurs plans maléfiques.



REMARQUE : l'univers des LocoRoco regorge de créatures étranges et fantastiques, qui sont trop nombreuses pour être toutes citées ici. Mais fais attention lorsque tu les rencontres pour la première fois !

ENVIRONNEMENT

Tu découvriras dans le jeu différents éléments naturels qui t'aideront à progresser ou qui t'en empêcheront. Guette les trous dans le sol, les portes secrètes, les fleurs qui flottent, les boules piquantes et les bourrasques de vent qui peuvent t'envoyer valdinguer.

JOUER UN NIVEAU

Sélectionne un niveau dans l'écran de la **carte** puis appuie sur la touche . Si tu as déjà terminé le niveau, tu peux voir tes records actuels avant de décider si tu souhaites rejouer le niveau. Tu peux rejouer un niveau autant de fois que tu le souhaites.

TERMINER UN NIVEAU

Chaque niveau a une histoire et un objectif distincts, alors écoute ton guide MuïMuï au début de chacun d'entre eux pour savoir ce que tu dois faire. Tu dois mener au moins un LocoRoco à destination pour terminer un niveau.

A la fin de ton aventure, l'écran Stage Clear!! affiche le nombre de LocoRoco et de pickories collectés, ainsi que ton score global et ton temps de jeu. Appuie sur la touche  pour voir combien de MuïMuï tu as ajoutés à la **maison MuïMuï** et sauvegarder ta partie. Pour supprimer une partie, appuie sur la touche .

MENU PAUSE

Appuie sur la touche START (mise en marche) dans un niveau pour accéder au menu Pause. Appuie sur  ou  pour sélectionner une des options suivantes, puis sur la touche  pour confirmer.

Recommencer ?	Recommencer le niveau en cours
Retourner à la carte ?	Terminer le niveau en cours
Afficher chrono	Activer /désactiver l'affichage du temps de jeu
Commandes	Voir un récapitulatif des commandes de jeu

MAISON MUIMUI

À chaque fois que tu croises un MuiMui dans un niveau ou un mini-jeu, il va dans ta **maison MuiMui** où il peut chanter, boire, dormir, et jouer avec les LocoRoco en toute sécurité. Appuie sur  et  pour faire un zoom avant ou arrière et vérifier qu'ils s'amuse. Pour quitter la **maison MuiMui**, appuie sur la touche  et sélectionne Retourner à la **carte**.

DÉCORER

Tu peux décorer la **maison MuiMui** à l'aide des pièces ramassées au fil de tes aventures. Pour construire de nouveaux meubles et de nouvelles pièces, utilise le pad analogique pour déplacer le curseur vers une salle existante et quand l'icône en forme de marteau apparaît, appuie sur la touche  pour savoir ce que tu peux faire. Enfin, appuie sur  ou  pour sélectionner une option et sur la touche  pour confirmer.

CRÉER DE NOUVELLES PIÈCES

Pour construire quelque chose, il te faut un certain nombre de pièces. Pour voir les pièces que tu as collectées, appuie sur la touche . Lorsque tu as collecté une pièce, tu peux échanger des pickories contre d'autres exemplaires de la même pièce. Utilise les touches  et  pour faire défiler les pages, puis , ,  ou  suivies de la touche  pour sélectionner une pièce. Utilise ensuite  et  pour sélectionner le nombre de pièces que tu souhaites acheter, et appuie sur la touche .

MINI-JEUX

Pour jouer un mini-jeu précédemment déverrouillé, sélectionne-le dans l'écran de la **carte**, puis appuie sur la touche . Les mini-jeux sont au nombre de six, des classiques remis au goût du jour aux défis inédits. Pour savoir comment jouer, sélectionne Comment jouer dans le Menu principal de chacun d'entre eux.

GRUE MUIMUI 2

Pour jouer à ce grand classique, tu dois collecter les trois parties de la grue et les assembler dans la **maison MuiMui**. Le but du jeu est de contrôler la grue et de transporter des objets et des LocoRoco jusqu'aux points de collecte. Une fois à l'abri, ces objets peuvent être utilisés dans ta **maison MuiMui** !

CHUPPA CHUPPA 2

Il s'agit d'un jeu assez similaire au golf et le but est d'utiliser un chuppa pour envoyer un LocoRoco vers une cible, tout en contrôlant sa vitesse et sa direction. En vol, tu peux ramasser un grand nombre d'objets, mais n'oublie pas que si tu perds le mini-jeu, tu perds tous les objets que tu portes.

LOCOROSCOPE

Joue à Locoscope pour gagner des objets et savoir ce que la journée te réserve. Choisis un LocoRoco qui te représentera dans une course à quatre voies, et regarde les participants rebondir et rouler jusqu'à la ligne d'arrivée. Le résultat déterminera si la journée sera bonne pour toi !

RODÉO LOCO

À dos de LocoRoco, les MuiMui s'efforcent de gagner des objets dans ce jeu de bagarre hilarant. Le but est de pousser l'adversaire sur les boules piquantes pour réduire la taille de ses LocoRoco. Rodéo Loco peut se jouer à quatre joueurs, en mode Ad Hoc.

REMARQUE : pour plus d'informations, reporte-toi à la section Créer une partie en mode Ad Hoc de ce manuel.

TOUS AZIMUTS

Pilote un avion MuiMui transportant des LocoRoco et abats les ennemis avant qu'ils n'attaquent ta précieuse cargaison, tout en ramassant des objets en chemin. Pour terminer un niveau, tu dois amener les LocoRoco à destination. Si tu les perds tous, le vol est terminé.

NYOKKI NYONYOKKI

Les jeunes Nyokki sont connus pour être joueurs, et ils veulent tester tes réflexes. Appuie sur la bonne touche pour cogner les Nyokki et les personnages lorsqu'ils sortent la tête de leur trou et gagner des points ainsi que des bonus de temps. Si tu vois un Moja émerger, mets le paquet pour le renvoyer d'où il vient !

TAMPONS LOCO

Lors de tes déplacements, tu dois collecter des tampons et jusqu'à 20 feuilles pour tampons différentes. Une fois le mini-jeu Tampons Loco déverrouillé, sélectionne Comment jouer dans l'écran-titre pour plus de détails.

PRENDRE DES PHOTOS

Un fois l'appareil pour photos souvenirs déverrouillé, appuie sur la touche SELECT (sélection) à n'importe quel moment de la partie pour prendre une photo. Une vignette de la photo apparaît alors et tu as la possibilité de la sauvegarder. Pour cela, sélectionne Sauvegarder photo pour sauvegarder la photo sur ton Memory Stick Duo™. Pour voir les photos que tu as prises, tu dois d'abord déverrouiller le mini-jeu Tampons Loco, puis sélectionner Voir photos dans son Menu principal.

Une fois l'appareil pour photos souvenirs déverrouillé, une option permettant de voir tes photos est ajoutée à l'écran Options, accessible depuis la **carte**.

REMARQUE : les feuilles pour tampons sauvegardées et les photos peuvent être définies comme papier peint dans le menu Home (accueil) de ton système PSP™ ! Pour cela, choisis une image et sélectionne Paramètres thème dans le menu Home (accueil), puis Fond d'écran et Papier peint.

COLLECTIONNER DES SOUVENIRS

Pour garder quelques souvenirs de ton passage sur la planète des LocoRoco, va dans la **maison MuiMui**, sélectionne Souvenirs et appuie sur la touche ⓧ. Ouvre l'Album de souvenirs et va dans l'historique pour voir les photos et les vidéos des temps forts de ton aventure. N'oublie pas de collecter le plus de LocoRoco possible pour accéder à des vidéos bonus sur les personnages colorés de LocoRoco™ 2. Pour savoir si tu en as déjà déverrouillées, sélectionne l'option Un jour...

CRÉER UNE PARTIE EN MODE AD HOC

Dans le menu Home (accueil) du système PSP™, tous les joueurs doivent sélectionner Paramètres, puis Paramètres réseau, et régler l'option Mode Ad Hoc sur Automatique. Si certains n'arrivent pas à se connecter avec le paramètre Automatique, tous les joueurs doivent sélectionner soit le canal 1, soit le canal 6, soit le canal 11, c'est-à-dire que tout le monde doit utiliser le même paramètre.

REMARQUE : L'indicateur WLAN doit être en position de marche lorsque vous commencez à jouer et doit le rester pendant toute la partie. En mode Ad Hoc, les systèmes PSP™ doivent être placés le plus près possible les uns des autres.

TRUCS ET ASTUCES

Pour recevoir un prix, trouve les 20 LocoRoco d'un niveau.

Lorsque tu remplis certaines conditions, trois types de quêtes différentes peuvent être déclenchés.

Lorsqu'un point d'interrogation apparaît dans un niveau, cela signifie que la LocoRoco n'a pas encore acquis de capacité spéciale.

Plus tu collectes de notes de musique et plus tu chasses de nuages noirs, plus il sera facile de ramasser des pickories.

Si tu collectes toutes les notes de musique et si tu chasses tous les nuages noirs, tu découvriras une fin secrète...

Laisse libre court à ton imagination pour décorer la **maison MuiMui**...

Réapprovisionne régulièrement la **maison MuiMui** en nourriture. Car si les MuiMui ont faim, ils seront trop fatigués pour bouger !

Lorsqu'une icône prend la forme d'une cloche, tu peux faire venir les MuiMui à cet endroit.

Lorsqu'une icône prend la forme d'un point d'exclamation, un événement spécial va se produire à cet endroit. Alors ouvre grand les yeux !

Au fur et à mesure que tu agrandis la **maison MuiMui**, les MuiMui et les amis qui te rendent visite t'amènent des objets, dont certains déverrouillent des niveaux cachés...

ITALIANO

I LOCOROCO SONO TORNATI!

Dopo aver respinto l'invasione dei Moja, i LocoRoco sono tornati alla loro esistenza allegra e armoniosa, vivendo in pace con le strane e meravigliose creature che abitavano il loro gioioso pianeta.

Bonmucho, il capo dei Moja, però, non intendeva accettare la sconfitta. È tornato a casa per preparare un attacco ancora più terrificante, con l'aiuto della sua malvagia madre. I Moja si sono procurati una spaventosa arma sonora, una canzone terribile in grado di assorbire l'energia di tutti gli esseri viventi, e sono pronti a sferrare un nuovo attacco per conquistare il pacifico mondo dei LocoRoco e cancellare le loro liete melodie.

Anche questa volta toccherà a te controllare il pianeta e portare i LocoRoco al sicuro, aiutando tutti i simpatici abitanti che incontrerai strada facendo. I tuoi divertenti amici hanno imparato molte nuove abilità... Ora possono nuotare sott'acqua e rinchiudersi in gusci protettivi per mettersi in salvo... ma avranno bisogno di te per neutralizzare l'imminente attacco dei Moja!

MEMORY STICK DUO™

Per salvare impostazioni e progressi di gioco, inserisci un Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. I dati di gioco salvati possono essere caricati dallo stesso Memory Stick Duo™ o da qualsiasi Memory Stick Duo™ contenente salvataggi di LocoRoco™ 2. Assicurati che sul Memory Stick Duo™ ci sia spazio libero a sufficienza prima di iniziare a giocare. LocoRoco™ 2 dispone di una funzione di autosalvataggio.

Non rimuovere il Memory Stick Duo™ né spegnere il sistema mentre la spia accesso Memory Stick Duo™ lampeggia o quando l'icona di autosalvataggio è visualizzata sullo schermo.

NOTA: la quantità minima di spazio libero richiesto per salvare i dati di LocoRoco™ 2 può variare in base alla capienza del Memory Stick Duo™ inserito.

CARATTERISTICHE WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.



MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP™ di comunicare direttamente tra loro.



GIOCO CONDIVISO

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifiche caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP™Game inserito nel loro sistema PSP™.



MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless).

Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP™.

NOTA: LocoRoco™ 2 supporta unicamente la modalità Ad Hoc. Per ulteriori dettagli, consulta la sezione "Impostare una partita in modalità Ad Hoc" di questo manuale.

TASTI DIREZIONALI – MOVIMENTO

In questo manuale ↑, ↓, ←, → eccetera indicano solamente la direzione dei tasti direzionali, a meno che non sia specificato diversamente.

COMANDI



Tasto **L**

Tasto **R**

Tasto **L** + Tasto **R**

Tasto  (premi)

Tasto  (tieni premuto)

Tasto  (tieni premuto in acqua)

Tasto **START**

Tasto **SELECT**

Inclina terreno a sinistra

Inclina terreno a destra

Fai rimbalzare i LocoRoco

Dividi i LocoRoco

Unisci i LocoRoco

Nuota

Pausa

Scatta foto

NOTA: puoi scattare foto solo dopo aver sbloccato la 'Bella fotocamera'.

UTILIZZARE I MENU

Premi **↑**, **↓**, **←** o **→** per evidenziare un'opzione, quindi premi il tasto **X** per confermare. Premi il tasto **○** per tornare alla schermata precedente.

PER INIZIARE

Quando compare la schermata di selezione della **lingua**, premi **↑**, **↓**, **←** o **→** per evidenziare la tua lingua e premi il tasto **X** per confermare e accedere alla schermata del titolo.

SCHERMATA DEL TITOLO

Premi **↑** o **↓** per riprendere una partita precedentemente salvata o iniziarne una nuova, quindi premi il tasto **X** per confermare la tua scelta. Per avviare una partita precedentemente salvata sul Memory Stick Duo™ seleziona "**Continua**", scegli il file da caricare e premi il tasto **X** per confermare.

MAPPA

La **Mappa** è il cuore di LocoRoco™ 2. Qui puoi selezionare nuovi livelli da affrontare, partecipare a minigiochi, costruire la **Casa dei MuiMui** e modificare le Opzioni di gioco. La **Mappa** è accessibile solo dopo aver completato il primo livello del gioco e scoperto la **Casa dei MuiMui**.



Per spostarti da un mondo all'altro nella **Mappa**, premi il tasto **L** o il tasto **R**; per muoverti all'interno del mondo selezionato, premi **←** o **→**. Dopo aver scelto un livello o un minigioco tra quelli disponibili, premi il tasto **X** per confermare.

Premi il tasto **△** per ingrandire o ridurre la visuale della **Mappa** o premi il tasto **□** per accedere alla schermata delle Opzioni.

OPZIONI

Nella schermata delle Opzioni puoi salvare i tuoi progressi nel Memory Stick Duo™, decidere con quale LocoRoco affrontare la prossima avventura, cambiare la **Lingua** selezionata oppure uscire dalla partita in corso. Premi **↑** o **↓** per scegliere un'opzione e premi il tasto **X** per confermare.

NOTA: grazie ai progressi di gioco verranno aggiunte nuove opzioni.

LA SCHERMATA DI GIOCO



COME GIOCARE

LOCOROCO

Esistono diversi tipi di LocoRoco, ma sono tutti degli esseri semplici e allegri che amano trascorrere le giornate cantando insieme. Continua a leggere per conoscere meglio le loro abitudini.

MANGIARE

Del rarissimi frutti rossi sono il loro cibo preferito. Quando un LocoRoco ne mangia uno, nasce un nuovo LocoRoco che va ad aumentare la sua dimensione totale. Alcuni frutti sono nascosti, ma avvicinandoli a un germoglio lo farai crescere e spunterà un frutto gustoso.

I Pickory sono di forme e dimensioni diverse. Raccoglili il più possibile all'interno di ogni livello, poiché servono a sbloccare minigiochi e ad acquistare nuovi pezzi per la **Casa del MuMu**.

MUOVERSI

Muovere i LocoRoco è molto semplice. Premi il tasto **L** e il tasto **R** per inclinare il terreno facendo rotolare i LocoRoco a sinistra e a destra. Per lanciarli in aria, in modo da saltare gli ostacoli più grandi, premi il tasto **L** e il tasto **R** contemporaneamente. Ricorda che per superare gli ostacoli più alti dovrai prendere la rincorsa inclinando molto il terreno! Tieni premuto il tasto **○** per far nuotare i LocoRoco sott'acqua.



DIVIDERSI E UNIRSI

I LocoRoco sono creature armoniose che amano stare insieme. Tuttavia, se li cogli di sorpresa premendo il tasto **○**, si divideranno e potranno infilarsi nei varchi più stretti. In questo stato sono troppo piccoli per sopravvivere da soli ai famelici Moja, quindi non lasciare indietro nessuno!

Per riunirli in un unico grande LocoRoco, tieni premuto il tasto **○**. Un solo LocoRoco è più semplice da controllare e si rivela molto utile quando è richiesto l'uso della forza!



CANTARE

La musica ha sempre rivestito un ruolo fondamentale nella vita dei LocoRoco, ma ora la loro stessa esistenza dipende da essa! La nuova arma sonora dei Moja, infatti, produce delle nuvole sinistre che assorbono l'energia di tutti gli esseri viventi, quindi spetterà ai LocoRoco riportarli in vita con le loro canzoni gioiose. La musica può aiutare i LocoRoco in molti altri modi, per esempio quando devono svegliare creature assonnate oppure unirsi a cori spettacolari.

NOTE MUSICALI

Una novità introdotta in LocoRoco™ 2! La musica è un elemento essenziale del mondo dei LocoRoco e, in ogni livello, ci sono molte note musicali che aspettano solo di essere scoperte. Raccoglile per aggiungere nuovi strumenti alla musica di sottofondo, sbloccare bonus e ottenere nuove abilità che ti aiuteranno nel corso delle tue avventure.

VOLTI FAMILIARI

Molti abitanti del frenetico mondo del LocoRoco hanno già avuto un ruolo nelle precedenti avventure.

MuiMui: i MuiMui sono esserini cordiali e generosi che ti guideranno nelle tue avventure. Trovane il più possibile e portali al sicuro nella **Casa dei MuiMui**.



Chuppa: se ti avvicini a questa creatura dalla lunga proboscide, verrai risucchiato e sparato in aria!



Moja: sono creature malvagie che vogliono conquistare il pianeta. Sono ghiotte di LocoRoco, quindi cerca di star loro alla larga o unisci i tuoi LocoRoco per eliminarle con un colpo ben assestato!

NUOVI ABITANTI

Il remoto pianeta del LocoRoco è coperto da una vegetazione insolita e abitato da esseri ancora più strani. In ogni variopinto scenario di gioco ci sono sempre nuove creature da scoprire!

Olmee: sono delle creature mansuete che si addormentano non appena trovano un luogo tranquillo in cui riposare. Se le svegli di soprassalto con una canzone, diventano una palla e sfrecciano via distruggendo qualsiasi ostacolo davanti a loro.



Nyokki afro e Tingalo: queste creature gentili ti presteranno volentieri il loro guscio protettivo... sempre se riuscirai a convincerle! Rotola all'interno del guscio di un Nyokki afro o di un Tingalo per proteggerti e sbarazzarti degli ostacoli.



GiGi: queste api ronzanti sono molto potenti e, soprattutto se si arrabbiano, sono pronte a inseguire i LocoRoco con i loro pungiglioni velenosi.



BuiBui: sono delle creature spiacevoli che somigliano molto ai MuiMui, ma solo esteriormente. Amano veder soffrire i LocoRoco e hanno inventato un gran numero di trappole micidiali per portare a termine i loro loschi piani.



NOTA: qui non è possibile descrivere tutte le creature strane e meravigliose che popolano il mondo dei LocoRoco. Fai attenzione quando le incontri per la prima volta durante il gioco!

ELEMENTI DELLO SCENARIO

I LocoRoco scopriranno moltissimi elementi naturali che potranno aiutare oppure ostacolare la loro avventura. Presta attenzione ai buchi nel terreno, agli ingressi segreti, ai fiori volanti, alle spine e alle folate di vento che possono scaraventarli chissà dove.

AFFRONTARE UN LIVELLO

Seleziona un livello nella **Mappa** e premi il tasto . Se l'hai già completato, prima di decidere se rigiocarlo o meno puoi visualizzare i record che hai stabilito. Puoi affrontare un livello tutte le volte che desideri.

COMPLETARE UN LIVELLO

Ogni livello ha una trama diversa e un obiettivo specifico, quindi ascolta le istruzioni iniziali della tua guida MuiMui per scoprire cosa devi fare. Per completare un livello devi portare almeno un LocoRoco al traguardo.

Al termine dell'avventura, nella schermata Stage Clear!!! puoi vedere le tue prestazioni di gioco, esaminando il numero di LocoRoco e Pickory che hai ottenuto, il tempo di completamento e il punteggio totale. Premi il tasto  per vedere quanti MuiMui hai aggiunto alla **Casa dei MuiMui** e salvare la partita. Premi il tasto  per eliminare una partita.

MENU DI PAUSA

Premi il tasto START durante un livello per accedere al Menu di pausa. Premi  o  per selezionare una delle seguenti opzioni e premi il tasto  per confermare:

Vuoi ricominciare?

Ricomincia il livello attuale

Vuoi tornare alla mappa?

Termina il livello attuale

Indicatore tempo

Attiva/Disattiva l'indicatore del tempo di gioco

Comandi

Visualizza un riepilogo dei comandi di gioco

CASA DEI MUIMUI

Tutti i Muimui che scopri durante i livelli e i minigiochi entrano nella **Casa dei Muimui**, dove possono cantare, bere, dormire e giocare con i LocoRoco in assoluta tranquillità. Premi  e  per regolare l'ingrandimento della visuale e controllare se si stanno divertendo. Per uscire dalla **Casa dei Muimui**, premi il tasto  e seleziona "Torna alla mappa".

DECORAZIONI

Puoi decorare la **Casa dei Muimui** con le parti che hai trovato durante le tue avventure. Per costruire nuovi mobili e stanze, usa il pad analogico per spostare il cursore su una stanza e, quando compare l'icona del martello, premi il tasto  per scoprire cosa puoi fare. Infine premi  o  per selezionare un'opzione e il tasto  per confermare.

CREARE NUOVE PARTI

Tutto ciò che costruisci richiede una certa quantità di parti. Premi il tasto  per visualizzare le parti in tuo possesso. Dopo aver ottenuto una parte, puoi scambiare i Pickory con altre parti dello stesso tipo. Premi il tasto  e il tasto  per sfogliare le pagine e premi , ,  e  per selezionare una parte, confermando con il tasto . Infine premi  e  per selezionare il numero di parti che vuoi acquistare e premi il tasto .

MINIGIOCHI

Per giocare a un minigioco che hai sbloccato, selezionalo nella **Mappa** e premi il tasto . Sono disponibili sei minigiochi diversi: alcuni sono dei classici aggiornati, mentre altri sono inediti. Seleziona "Come giocare" nel menu principale di ogni minigioco per leggere le istruzioni.

GRU DI MUIMUI 2

Per giocare a questo classico devi trovare le tre parti della gru e assemblarle nella **Casa dei Muimui**. Lo scopo del gioco è controllare una gru e trasportare oggetti e LocoRoco nei punti di raccolta. Una volta ottenuti, potrai utilizzarli nella **Casa dei Muimui**.

CHUPPA CHUPPA 2

Lo scopo di questo gioco simile al golf è utilizzare un Chuppa per sparare un LocoRoco verso il traguardo, controllandone velocità e direzione. Puoi trovare molti oggetti e scegliere strade diverse, ma ricorda che se fallisci perderai tutto ciò che hai raccolto!

LOCOROSCOPO

In questo minigioco puoi vincere oggetti e leggere il tuo oroscopo per la giornata. Scegli un LocoRoco che ti rappresenti in una gara a quattro e osserva i concorrenti rimbalzare e rotolare fino al traguardo. Il risultato deciderà il tuo destino!

PILOTA LOCO

In questo divertente minigioco di lotta, i MuiMui si danno battaglia in groppa ai LocoRoco. Lo scopo è spingere l'avversario verso le spine per ridurre la dimensione del suo LocoRoco. Fino a quattro giocatori possono sfidarsi a Pilota Loco in modalità Ad Hoc.

NOTA: per maggiori informazioni, consulta la sezione "Impostare una partita in modalità Ad Hoc" di questo manuale.

TIRO AL BERSAGLIO

Pilota un aereo MuiMui che trasporta dei LocoRoco e abbatti i nemici prima che attacchino il tuo prezioso carico, raccogliendo oggetti lungo il tragitto. Per completare un livello devi portare i LocoRoco al sicuro. Se li perdi tutti, il tuo volo finirà.

NYOKKI NYONYOKKI

I piccoli Nyokki amano giocare e vogliono mettere alla prova i tuoi riflessi. Premi il comando corretto per colpire i Nyokki e altri personaggi in testa non appena escono dal terreno, ottenendo punti e tempo bonus. Ricorda che dovrai sferrare qualche colpo in più ai Moja per rispedirli nel sottosuolo!

FRANCOBOLLI LOCO

Nel corso delle tue avventure puoi ottenere dei Francobolli e fino a 20 Fogli in cui raccogliarli. Dopo aver sbloccato la funzione Francobolli Loco, seleziona "Come giocare" nella schermata del titolo per accedere alle istruzioni sul suo utilizzo.

SCATTARE FOTO

Dopo aver sbloccato la Bella fotocamera, premi il tasto SELECT in qualsiasi momento durante un livello per scattare una foto. Comparirà un'anteprima della foto e ti verrà chiesto se vuoi salvarla. Scegli "Salva foto" per salvarla sul Memory Stick Duo™. Per vedere le foto che hai scattato, sblocca la funzione Francobolli Loco e seleziona "Vedi foto" nel suo menu principale.

Dopo aver sbloccato la Bella fotocamera, nella schermata Opzioni accessibile dalla **Mappa** verrà aggiunta un'opzione che ti consente di vedere le foto che hai scattato.

NOTA: I Fogli di francobolli e le foto che hai salvato possono essere usati come sfondo per il menu Home del tuo sistema PSP™! Scegli un'immagine da usare, seleziona Impostazioni del tema nel menu Home e poi scegli Sfondo e Sfondo.

ALBUM DEI RICORDI

Se vuoi ripercorrere le tue avventure sul pianeta dei LocoRoco vai nella **Casa dei MuiMui**, seleziona Ricordi e premi il tasto .

Apri l'Album dei ricordi e controlla la Storia di LocoRoco per vedere immagini e filmati dei momenti più importanti che hai vissuto. Trovando molti LocoRoco potrai sbloccare filmati bonus sui vivaci personaggi di LocoRoco™ 2; scegli l'opzione Un giorno... per vedere ciò che sei riuscito a sbloccare fino a quel momento.

IMPOSTARE UNA PARTITA IN MODALITÀ AD HOC

Utilizzando il menu Home del sistema PSP™, ogni giocatore deve selezionare 'Impostazioni', 'Impostazioni di rete' e impostare l'opzione "Modalità Ad Hoc" su "Automatico". Se l'impostazione "Automatico" non consente a tutti di stabilire una connessione, ogni giocatore deve selezionare Can 1, Can 6 o Can 11 (tutti devono utilizzare la stessa impostazione).

NOTA: accendi l'interruttore WLAN prima di iniziare a giocare. L'interruttore WLAN deve restare sempre acceso durante il gioco. Nel corso della partita in modalità Ad Hoc, i sistemi PSP™ dei giocatori devono trovarsi più vicini possibile.

SUGGERIMENTI

Completa un livello trovando tutti i 20 LocoRoco per ricevere una ricompensa.

Se soddisfi certe condizioni, puoi attivare tre missioni aggiuntive per ogni livello.

Se vedi un punto di domanda durante un livello, significa che il LocoRoco non ha ancora imparato una determinata abilità.

Trova le note musicali e fai sparire le nuvole nere del Moja per raccogliere i Pickory più facilmente.

Trova tutte le note musicali ed elimina tutte le nuvole nere per scoprire un finale segreto...

Gioca nella **casa dei MuiMui** e libera la tua creatività! Inventa nuovi mobili per la loro casa...

Continua a riempire le scorte di cibo nella **casa dei MuiMui**. Se i MuiMui non hanno niente da mangiare, diventeranno affamati e addirittura troppo stanchi per muoversi!

Quando un'icona diventa una campana, puoi chiedere l'intervento dei MuiMui.

Quando un'icona diventa un punto esclamativo, avrà luogo un evento speciale. Trovali tutti!

Puoi ottenere nuovi oggetti dai MuiMui o dagli amici che verranno a trovarti quando ingrandisci la **casa dei MuiMui**. Alcuni di questi oggetti sbloccheranno dei livelli segreti...

DEUTSCH

DIE LOCOROCO SIND ZURÜCK!

Nachdem die LocoRoco die Moja-Invasion abgewehrt haben, genießen sie nun ihr fröhliches Dasein und leben mit den seltsamen und wundervollen Kreaturen, mit denen sie sich ihren farbenfrohen Planeten teilen, in Frieden und Harmonie.

Doch Bonmucho, der Anführer der Moja, wollte seine Niederlage jedoch nicht so einfach hinnehmen. Zu Hause machte er sich mit seiner bösen Mutter gleich daran, einen noch schrecklicheren Angriff vorzubereiten. Bewaffnet mit einer angsteinflößenden akustischen Waffe – einem schrecklichen

Lied, das in der Lage ist, einem Lebewesen alles Leben auszusaugen –, machten sich die Moja auf den Weg, die friedliche Welt der LocoRoco zu erobern und ihnen die fröhlichen Lieder auszutreiben. Wieder einmal bist du ihre einzige Hoffnung. Übernimm die Kontrolle über den Planeten, und bringe die LocoRoco und all die anderen unschuldigen Planetenbewohner in Sicherheit.

Seit dem letzten Angriff haben die lustig hüpfenden Blasen einiges dazugelernt. Inzwischen können sie tauchen, in schützende Muscheln springen und so in Sicherheit rollen – all das werden sie auch brauchen, um den bevorstehenden Angriff der Moja abzuwehren!

MEMORY STICK DUO™

Um deine Spieleinstellungen und deinen Spielfortschritt zu speichern, stecke den Memory Stick Duo™ in den Memory Stick Duo™ -Steckplatz des PSP™-Systems ein. Gespeicherte Spieldaten lassen sich von diesem oder einem beliebigen anderen Memory Stick Duo™ mit zuvor gespeicherten „LocoRoco™ 2“-Spieldaten laden. Vergewissere dich vor Spielbeginn, dass genug freier Speicherplatz auf deinem Memory Stick Duo™ vorhanden ist.

LocoRoco™ 2 speichert deine Daten automatisch. Entferne den Memory Stick Duo™ nicht, wenn die Memory Stick Duo™-Kontroll-Leuchte blinkt oder das Autospeichern-Symbol angezeigt wird.

HINWEIS: Der minimale freie Speicherplatz, der für das Speichern von „LocoRoco™ 2“-Daten benötigt wird, kann je nach Kapazität des jeweils verwendeten Memory Stick Duo™ unterschiedlich sein.

WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, die die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, kannst du über eine Verbindung zu einem Wireless Local Area Network (WLAN) mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



AD-HOC-MODUS

Der Ad-hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



GAME SHARING

Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP™-Game in ihr PSP™-System eingelegt haben.



INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes findest du im Benutzerhandbuch deines PSP™-Systems.

HINWEIS: LocoRoco™ 2 unterstützt nur den Ad-Hoc-Modus. Weitere Informationen findest du im Abschnitt „Einstellungen für Spiele im Ad-hoc-Modus“ dieses Handbuchs.

RICHTUNGSTASTEN - BEWEGUNG

In dieser Anleitung werden die Zeichen $\uparrow$, $\downarrow$, $\leftarrow$, $\rightarrow$ usw. verwendet, um die Richtungen der Richtungstasten zu bezeichnen, sofern es nicht anders angegeben wird.

STEUERUNG



L-Taste

R-Taste

L-Taste plus **R**-Taste

○-Taste (antippen)

○-Taste (gedrückt halten)

○-Taste (im Wasser gedrückt halten)

START-Taste

SELECT-Taste

Boden nach links neigen

Boden nach rechts neigen

LocoRoco springen lassen

LocoRoco teilen

LocoRoco zusammenfügen

Schwimmen

Pause

Foto machen

HINWEIS: Um Fotos schießen zu können, musst du erst die „Erinnerungs-Kamera“ freischalten.

BENUTZUNG DER MENÜ-BILDSCHIRME

Drücke **↑**, **↓**, **←** oder **→**, um eine Option hervorzuheben, und drücke dann zum Bestätigen die **X**-Taste. Um zum vorherigen Menü-Bildschirm zurückzukehren, drücke die **○**-Taste.

SPIELSTART

Der **Sprachauswahl**-Bildschirm wird angezeigt. Drücke **↑**, **↓**, **←** oder **→**, um deine gewünschte Sprache zu markieren, und drücke dann die **X**-Taste, um deine Auswahl zu bestätigen und auf den Titel-Bildschirm zuzugreifen.

TITEL-BILDSCHIRM

Drücke **↑** oder **↓**, um auszuwählen, ob du ein neues Spiel beginnen oder ein gespeichertes laden möchtest, und bestätige deine Auswahl mit der **X**-Taste. Um ein gespeichertes Spiel zu laden, wähle erst „**Fortfahren**“, dann die Datei, die du laden möchtest, und bestätige deine Auswahl mit der **X**-Taste.

WELTKARTE

Die **Weltkarte** ist das Herz von LocoRoco™ 2. Von hier aus kannst du neue Stufen auswählen, an Minispielen teilnehmen, dein eigenes **MuiMui-Haus** bauen und die Optionen des Spiels anpassen. Du kannst erst auf die **Weltkarte** zugreifen, wenn du die erste Stufe des Spiels absolviert und das **MuiMui-Haus** entdeckt hast.

Um zwischen den verschiedenen Welten auf der **Weltkarte** zu wechseln, drücke die **R**- oder die **L**-Taste. Drücke **←** oder **→**, um dich in der gewählten Welt zu bewegen, und bestätige deine Auswahl mit der **X**-Taste.

Drücke die **△**-Taste, um in der **Weltkarte** herein- oder herauszuzoomen, oder drücke die **□**-Taste um zum Optionen-Bildschirm zu gelangen.



OPTIONEN

Über den Optionen-Bildschirm kannst du deinen Spielstand auf dem Memory Stick Duo™ speichern, den LocoRoco für dein nächstes Abenteuer auswählen, die **Sprache** des Spiels ändern und das aktuelle Spiel verlassen. Drücke ↑ oder ↓, um eine Option zu wählen, und bestätige deine Auswahl mit der X-Taste.

HINWEIS: Im Verlauf des Spiels werden weitere Optionen hinzugefügt.

DER SPIEL-BILDSCHIRM



SPIELABLAUF

LOCOROCO

Es gibt verschiedene LocoRoco, die alle einfache, lustige Geschöpfe sind, die nichts lieber tun, als den ganzen Tag gemeinsam zu singen. Lies weiter, um mehr über ihre Gewohnheiten zu erfahren.

ESSEN

Ihr Lieblingessen ist eine seltene Art von roten Beeren. Immer wenn ein LocoRoco eine dieser Beeren isst, wird ein neuer LocoRoco geboren, wodurch dein LocoRoco wächst. Oft sind sie gut versteckt, aber wenn du nahe genug an eine Knospe herankommst, wächst aus ihr eine saftige Beere.

Pickories gibt es in vielen Formen und Größen. Du solltest in jeder Umgebung so viele von ihnen sammeln wie möglich, denn sie können später dazu genutzt werden, Minispiele freizuschalten oder Teile für dein **MuiMui-Haus** zu kaufen.

BEWEGEN

Das Steuern der LocoRoco ist einfach. Drücke einfach die **L**- oder die **R**-Taste, um den Boden zu neigen und die LocoRoco nach links oder rechts rollen zu lassen. Um sie in die Luft zu schleudern – sehr praktisch, um hohe Hindernisse zu überwinden –, drücke die **L**- und die **R**-Taste gleichzeitig. Vergiss nicht, den Boden stark zu neigen, um etwas Geschwindigkeit aufzunehmen, bevor du versuchst, die höheren Hindernisse zu überwinden! Um LocoRoco unter Wasser schwimmen zu lassen, drücke die **○**-Taste und halte sie gedrückt.



TEILEN UND ZUSAMMENFÜGEN

LocoRoco sind gesellige Wesen und bleiben oft eng beieinander. Wenn du sie jedoch durch Drücken der **○**-Taste erschrickst, teilen sie sich, wodurch sie enge Passagen leichter überwinden können. Trotzdem ist es für sie alleine zu gefährlich, wenn ihnen überall böse Moja auflauern. Du solltest also auf Nachzügler achten.

Um alle LocoRoco wieder zusammenzufügen, halte die **○**-Taste gedrückt. So ist es leichter, den Überblick zu behalten. Ein großer LocoRoco erweist sich außerdem als nützlich, wenn einmal etwas mehr Kraft nötig ist!



SINGEN

Musik war immer ein wichtiger Teil im Leben eines LocoRoco, und jetzt hängt sogar ihre gesamte Existenz davon ab! Die neue, musikalische Waffe der Moja erzeugt finstere und unheilvolle Wolken, die alle Lebewesen verwelken lassen. Nur die LocoRoco können ihnen mit ihrem fröhlichen Gesang neues Leben einhauchen. Singen kann den LocoRoco noch in vielen anderen Situationen helfen, denn so können sie schlafende Kreaturen wecken oder zusammen große Chöre bilden.

MUSIKNOTEN

Musiknoten sind eine Neuerung in LocoRoco™ 2! Musik ist aus der Welt der LocoRoco nicht wegzudenken, und in jeder Stufe gibt es eine Menge Noten, die nur darauf warten, entdeckt zu werden. Eingesammelte Noten fügen der Hintergrundmusik neue Instrumente hinzu, schalten Boni und neue Fähigkeiten frei und werden sich auf deinen Reisen oft als hilfreich erweisen.

BEKANNTE GESICHTER

Viele der Bewohner der verrückten LocoRoco-Welt sind bereits aus vergangenen Abenteuern bekannt.

MuiMui: Die MuiMui sind gute Freunde der LocoRoco, die dir beim Bestehen deiner Abenteuer helfen. Versuche, so viele von ihnen zu finden, wie du kannst, und bring sie im **MuiMui-Haus** in Sicherheit.



Chuppa: Wenn du nahe genug an dieses Wesen mit der langen Nase herankommst, feuert es dich in die Luft!



Moja: Böse Kreaturen, die den Planeten erobern wollen. LocoRoco sind ihre Lieblingsspeise, komm ihnen also nicht zu nahe, oder füge deine LocoRoco zusammen, um die Moja wegzurammen!



NEUE BEWOHNER

Der verrückte Planet der LocoRoco ist voller seltsamer Pflanzen und noch seltsamerer Wesen. Hinter jeder farbenfrohen Ecke erwartet dich ein anderer, bisher unbekannter Planetenbewohner.

Olmee: Sanftmütige Wesen, die nichts lieber tun, als an einem ruhigen Ort ein Nickerchen zu machen, und nur durch Gesang aufgeweckt werden können. Werden sie aufgeschreckt, rollen sie sich zusammen und rammen alles, was ihnen vor die Nase kommt, aus dem Weg.



Afro-Nyokki und Tingalo: Diese freundlichen Kreaturen leihen dir gerne ihren schützenden Panzer – wenn du etwas Überzeugungsarbeit leistest! In einer Afro-Nyokki- oder Tingalo-Muschel herumzurollen, hilft dir, Verletzungen vorzubeugen und durch Hindernisse zu brechen.



GiGi: Diese flinken Bienen haben es faustdick hinter den Ohren. Besonders wenn sie wütend sind, können sie den LocoRoco mit ihren Giftstacheln gefährlich werden.



BuiBui: Diese unangenehmen Zeitgenossen sehen den MuiMui vielleicht sehr ähnlich, aber ihre Charaktere unterscheiden sich deutlich. Sie sehen die LocoRoco gerne leiden und haben eine Reihe von todbringenden Apparaten entwickelt, die ihnen dabei helfen sollen.



HINWEIS: Die Welt der LocoRoco ist voller seltsamer und wunderbarer Wesen – zu viele, um sie alle hier aufzuführen. Sei nur vorsichtig, wenn du sie zum ersten Mal triffst!

UMGEBUNG

Die LocoRoco werden auf eine Menge natürlicher Phänomene treffen, die ihnen bei ihren Abenteuern sowohl helfen als auch schaden können. Achte auf Löcher im Boden, versteckte Eingänge, schwimmende Blumen, spitze Gegenstände und Windböen, die sie weit weg an unbekannte Orte tragen können.

EINE UMGEBUNG SPIELEN

Wähle eine Umgebung aus der **Weltkarte** aus, und drücke die -Taste. Wenn du die gewählte Umgebung bereits absolviert hast, kannst du deine Rekorde einsehen, bevor du dich entscheidest, ob du sie noch einmal spielen möchtest. Du kannst jede Umgebung so oft spielen, wie du möchtest.

EINE UMGEBUNG BEENDEN

Hinter jeder Umgebung steckt eine andere Geschichte und somit ein anderes Ziel. Höre deinem MuiMui-Anführer zu Anfang jeder Umgebung gut zu, um zu erfahren, worum es geht. Mindestens ein LocoRoco muss das Ziel der Umgebung erreichen, um sie erfolgreich zu absolvieren. Am Ende deines Abenteuers zeigt dir der Stufe abgeschlossen!-Bildschirm deine Gesamtzeit und Gesamtpunktzahl und wie viele LocoRoco und Pickories du eingesammelt hast. So kannst du leicht sehen, wie gut du abgeschnitten hast. Drücke die -Taste, um das Spiel zu speichern und zu sehen, wie viele MuiMui du dem **MuiMui-Haus** hinzufügen konntest. Um ein Spiel zu löschen, drücke die -Taste.

PAUSE-MENÜ

Drücke während einer Stufe die START-Taste, um in das Pause-Menü zu gelangen. Drücke  oder , um eine der folgenden Optionen auszuwählen, und anschließend zur Bestätigung die -Taste.

Neu starten?	Die aktuelle Umgebung erneut starten
Zurück zur Weltkarte?	Die aktuelle Umgebung beenden
Zeitanzeige	Zeitanzeige im Spiel ein- oder ausschalten
Steuerung	Zusammenfassung der Spielsteuerung anzeigen

MUIMUI-HAUS

Jeder MuiMui, den du in einer Umgebung oder in den Minispielen entdeckst, macht sich auf den Weg in dein **MuiMui-Haus**, wo er sich in Sicherheit befindet und immer einen LocoRoco zum Singen, Trinken, Ausruhen und Spielen findet. Drücke **↑** und **↓**, um herein- oder herauszuzoomen und dich davon zu überzeugen, dass sie sich gut amüsieren. Um das **MuiMui-Haus** zu verlassen, drücke die **⊕**-Taste und wähle „Zurück zur **Weltkarte**“.

DEKORIEREN

Du kannst das **MuiMui-Haus** mit Teilen dekorieren, die du während deiner Abenteuer eingesammelt hast. Um neue Räume und neue Einrichtungsgegenstände zu erstellen, benutze das Analog-Pad, um den Cursor zu einem bestehenden Raum zu bewegen. Sobald das Hammer-Symbol erscheint, drücke die **⊕**-Taste, um herauszufinden, was du hier herstellen kannst. Triff dann mit **←** oder **→** eine Auswahl, und drücke zur Bestätigung die **⊗**-Taste.

NEUE TEILE ERSTELLEN

Alles, was du erstellst, besteht aus einer bestimmten Anzahl verschiedener Teile. Durch Drücken der **⊕**-Taste kannst du dir anzeigen lassen, welche Teile du bereits gesammelt hast. Hast du ein Teil eingesammelt, kannst du Pickories gegen weitere Teile desselben Typs eintauschen. Benutze einfach die **L**- und die **R**-Taste, um zu blättern, und drücke **←**, **→**, **↑** und **↓** und anschließend die **⊗**-Taste, um ein Teil auszuwählen. Drücke dann **↑** und **↓**, um die Anzahl festzulegen, die du kaufen möchtest, und drücke die **⊗**-Taste.

MINISPIELE

Um ein Minispiel zu spielen, das du freigespielt hast, wähle es auf dem **Weltkarte**-Bildschirm aus und drücke die **⊗**-Taste. Du kannst zwischen sechs großartigen Spielen, von aufgemotzten Klassikern bis zu brandneuen Herausforderungen, wählen. Im Hauptmenü findest du unter „Spielanleitung“ eine detaillierte Anleitung zum Spiel.

MUIMUI-KRAN 2

Um diesen zeitlosen Klassiker spielen zu können, müssen alle drei Teile des Kranes eingesammelt und im **MuiMui-Haus** montiert sein. Ziel des Spiels ist es, einen Kran zu steuern, um Gegenstände und LocoRoco zu den Sammelpunkten zu befördern. Sobald du sie in Sicherheit gebracht hast, können sie im **MuiMui-Haus** verwendet werden!

CHUPPA CHUPPA 2

Das Ziel dieses mit Golf verwandten Spiels ist es, einen LocoRoco mithilfe eines Chuppa auf ein Ziel zu schießen, wobei Geschwindigkeit und Richtung des LocoRoco beeinflusst werden können. Hierbei können auf unterschiedlichen Flugbahnen viele Gegenstände eingesammelt werden. Aber denk daran: Wenn du das Spiel nicht überlebst, gehen alle eingesammelten Gegenstände verloren.

LOCO-HOROSKOP

Beim Loco-Horoskop kannst du Gegenstände gewinnen und herausfinden, was der Tag für dich bereithält. Wähle einen LocoRoco, der dich bei einem Vier-Wege-Rennen vertreten wird, und sieh zu, wie sie munter zur Ziellinie hüpfen und rollen. Das Ergebnis des Rennens wird dein Horoskop für den Tag bestimmen!

LOCO-REITER

In diesem lustigen Kräfteressen kämpfen MuiMui auf LocoRoco um Gegenstände. Das Ziel des Spiels ist es, deinen Gegner in die Kletten zu stoßen, um die Anzahl seiner LocoRoco zu verringern. Loco-Reiter kann über den Ad-hoc-Modus von bis zu vier Spielern gleichzeitig gespielt werden.

HINWEIS: Weitere Informationen findest du im Abschnitt „Einstellungen für Spiele im Ad-hoc-Modus“ dieses Handbuchs.

ZIELSCHIESSEN

Bekämpfe als Pilot eines MuiMui-Flugzeugs deine Gegner, bevor sie deinen LocoRoco-Passagieren etwas anhaben können, und sammle dabei so viele Gegenstände wie möglich ein. Bringe die LocoRoco in Sicherheit, doch dein Flug endet sofort, wenn du alle Passagiere verloren hast.

NYOKKI NYONOKKI

Die Nyokki-Kälber sind bekannt für ihre Freude an Geschicklichkeitsspielen und möchten gerne deine Reaktion testen. Drücke die richtige Taste, um den Nyokki-Kälbern – und anderen Wesen – auf den Kopf zu schlagen, sobald sie sich zeigen, um Punkte und Zeitboni zu gewinnen. Denk daran, den Moja ein paar zusätzliche Schläge zu verpassen, damit sie wieder in ihrem Loch verschwinden!

LOCO-SAMMELMÄRKCHEN

Während deiner Reisen kannst du Sammelmärkchen und bis zu 20 verschiedene Sammelmärkchenblätter finden. Sobald die Loco-Sammelmärkchen-Funktion freigeschaltet ist, kannst du im Titel-Bildschirm unter „Spielanleitung“ mehr darüber lesen.

FOTOS MACHEN

Wenn du die Erinnerungs-Kamera freigeschaltet hast, kannst du in einer Umgebung jederzeit durch Drücken der SELECT-Taste ein Foto machen. Daraufhin erscheint ein Miniaturbild deines Fotos. Wähle „Foto speichern“, um das Foto auf deinem Memory Stick Duo™ zu speichern. Um deine Fotos anzuschauen, musst du zunächst die Loco-Sammelmärkchen-Funktion freischalten und anschließend „Fotos ansehen“ im Hauptmenü auswählen. Wenn du die Erinnerungs-Kamera freigeschaltet hast, kannst du deine Fotos von der **Weltkarte** aus über den Optionen-Bildschirm ansehen.

HINWEIS: Gespeicherte Sammelmärkchenblätter und Fotos können als Hintergrundbild für das Hauptmenü deines PSP™-System verwendet werden! Such das gewünschte Bild aus, und wähle Design-Einstellungen im Home-Menü, dann Hintergrund und anschließend Hintergrundbild.

ERINNERUNGEN SAMMELN

Damit du die schöne Zeit auf dem Planeten der LocoRoco nicht vergisst, wähle im **MuiMui-Haus** Erinnerungen und drücke die -Taste. Über das Erinnerungsalbum kannst du dir dann in der LocoRoco-Geschichte besonders spannende Momente deiner Reise als Fotos oder Videos ansehen. Und vergiss nicht, so viele LocoRoco wie möglich einzusammeln, um dir Bonus-Videos über die farbenfrohen Wesen aus LocoRoco™ 2 ansehen zu können. Unter Eines Tages ... kannst du sehen, ob du bereits Videos freigeschaltet hast.

EINSTELLUNGEN FÜR SPIELE IM AD-HOC-MODUS

Im Home-Menü des PSP™-Systems sollten alle Spieler zunächst „Einstellungen“ und dann „Netzwerk-Einstellungen“ auswählen und anschließend den „Ad-hoc-Modus“ auf „Automatisch“ setzen. Wenn es die „Automatisch“-Einstellung nicht allen Spielern ermöglicht, eine Verbindung herzustellen, sollten alle Spieler entweder „K 1“, „K 6“ oder „K 11“ auswählen (d. h. alle sollten dieselbe Einstellung verwenden).

HINWEIS: Stelle den WLAN-Schalter auf die Position „EIN“, bevor du mit dem Spiel beginnst. Der WLAN-Schalter muss während des Spiels in der Position „EIN“ bleiben. Bei einem Spiel über den Ad-hoc-Modus sollten die Entfernung zwischen den PSP™-Systemen möglichst gering sein.

TIPPS UND HINWEISE

Finde alle 20 LocoRoco in einem Level, um einen Preis zu erhalten.

Unter bestimmten Voraussetzungen können während des Spiels drei verschiedene Arten von Quests ausgelöst werden.

Wird während einer Stufe ein Fragezeichen angezeigt, bedeutet das, dass deine LocoRoco eine bestimmte Fähigkeit noch nicht erlernt haben.

Je mehr Musiknoten du sammelst und je mehr der finsternen Moja-Wolken du entfernst, desto einfacher wird es für dich, Pickories zu sammeln.

Wenn du alle Musiknoten eingesammelt und alle finsternen Wolken entfernt hast, schaltest du ein verstecktes Ende frei ...

Spiele im **MuiMui-Haus** herum und lass dich bei der Erschaffung neuer Einrichtungsgegenstände inspirieren! Schaffe ihnen viele Einrichtungsgegenstände ...

Sorge dafür, dass es immer genug Nahrungsmittel im **MuiMui-Haus** gibt. Wenn die MuiMui keine Nahrung mehr haben, werden sie hungrig und können sich nach einiger Zeit nicht mehr bewegen!

Wenn sich ein Symbol in eine Glocke verwandelt, kannst du die MuiMui an diesen Ort rufen.

Wenn sich ein Symbol in ein Ausrufezeichen verwandelt, steht ein besonderes Ereignis bevor. Sei also auf der Hut!

Du kannst von MuiMui oder anderen Freunden, die zu Besuch kommen, Gegenstände erhalten, um dein MuiMui-Haus zu vergrößern. Einige dieser Gegenstände öffnen versteckte Levels ...

ESPAÑOL

¡VUELVEN LOS LOCOROCO!

Después de haber evitado con éxito la invasión de los Moja, los LocoRoco regresaron a su armoniosa y divertida existencia, viviendo en paz con las singulares y maravillosas criaturas con las que comparten su colorido planeta.

Sin embargo, lejos de admitir su derrota, Bonmucho, el líder de los Moja, regresó a su casa y, confabulado con su malvada madre, preparó un ataque mucho más aterrador si cabe.

Así pues, armados de una temible arma sónica -una horrible canción capaz de absorber la vida de los seres vivos-, en este preciso instante los Moja parten en una misión para conquistar el apacible mundo de los LocoRoco, empeñados en cambiar su alegre melodía.

Y, una vez más, te toca a ti tomar el control del planeta y mantener a los LocoRoco a salvo, al mismo tiempo que, por el camino, vas ayudando a sus otros inocentes habitantes. Desde el último ataque, las divertidas y saltarinas burbujas han aprendido numerosas habilidades nuevas, desde nadar bajo el agua hasta saltar dentro de conchas protectoras para salir rodando hasta un lugar seguro, y las necesitarán a todas para vencer el ataque inminente de los Moja.

MEMORY STICK DUO™

Para guardar la configuración y progresos, introduce una Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. Los datos del juego guardados se podrán cargar desde esa misma Memory Stick Duo™ o desde cualquier otra Memory Stick Duo™ que previamente contenga datos guardados de LocoRoco™ 2. Asegúrate de que hay suficiente espacio libre en tu Memory Stick Duo™ antes de empezar la partida.

LocoRoco™ 2 utiliza una opción de autoguardado. No extraigas la Memory Stick Duo™ ni apagues el sistema PSP™ mientras el indicador de Memory Stick Duo™ esté parpadeando o aparezca el icono de autoguardado en la pantalla.

ATENCIÓN: La cantidad mínima de espacio libre necesario para guardar datos de LocoRoco™ 2 puede variar dependiendo de la capacidad de la Memory Stick Duo™ introducida.

OPCIONES DE INALÁMBRICO (WLAN)

Los títulos de software que admiten la funcionalidad inalámbrica (WLAN) permiten al usuario comunicarse con otros sistemas PSP™, descargar datos y competir contra otros usuarios a través de la conexión a una Red de Área Local Inalámbrica (en inglés, Wireless Local Area Network – WLAN).



MODO AD HOC

El Modo Ad Hoc es una opción inalámbrica (WLAN) que permite que dos o más sistemas PSP™ individuales se comuniquen directamente entre sí.



COMPARTIR JUEGO

Algunos títulos de software presentan la opción de Compartir Juego, que permite al usuario compartir las prestaciones de un juego específico con otros usuarios que no tengan un PSP™Game en su sistema PSP™.



MODO INFRAESTRUCTURA

El Modo infraestructura es una opción inalámbrica (WLAN) que permite que el sistema PSP™ se conecte a una red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (dispositivo que se utiliza para conectarse a una red inalámbrica). Para acceder a las opciones del Modo infraestructura, se necesitan algunos objetos adicionales, incluyendo una suscripción a un Proveedor de servicios de Internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un PC. Para más información y detalles, consulta el manual de instrucciones del sistema PSP™.

AVISO: LocoRoco™ 2 solo admite el Modo Ad Hoc. Consulta la sección Instalar un Juego en Modo Ad Hoc para más detalles.

BOTONES DE DIRECCIÓN – MOVIMIENTO

En este manual, ↑, ↓, ←, →, etc., se utilizan solamente para indicar la dirección de los botones de dirección, salvo si se señala lo contrario.

CONTROLES



botón **L**

botón **R**

botón **L** + botón **R**

botón (pulsar)

botón (mantener)

botón (mantener en el agua)

botón **START** (inicio)

botón **SELECT** (selección)

Inclinar el suelo hacia la izquierda

Inclinar el suelo hacia la derecha

Hacer rebotar a los LocoRoco

Dividir los LocoRoco

Reunir a los LocoRoco

Nadar

Pausa

Sacar una foto

NOTA: No puedes sacar fotos si aún no has desbloqueado la 'Buena cámara con memoria'.

UTILIZAR LOS MENÚS EN PANTALLA

Pulsa ↑, ↓, ← o → para resaltar una opción y luego pulsa el botón X para confirmar. Para volver al menú en pantalla anterior, pulsa el botón ⏮.

PRIMEROS PASOS

Aparecerá la pantalla de selección del idioma. Pulsa ↑, ↓, ← o → para resaltar el idioma que prefieras y luego pulsa el botón X para confirmar tu elección y acceder a la pantalla de inicio.

PANTALLA DE INICIO

Pulsa ↑ o ↓ para elegir entre jugar con una partida anteriormente guardada o empezar una nueva y luego pulsa el botón X para confirmar tu elección. Para jugar con una partida previamente guardada en la Memory Stick Duo™, selecciona "**Continuar**", elige el archivo que quieras cargar y pulsa el botón X para hacerlo.

MAPAMUNDI

El **Mapamundi** es el corazón de LocoRoco™ 2. Desde aquí, puedes seleccionar nuevas fases en las que jugar, participar en mini-juegos, construir tu **casa MuiMui** y cambiar las Opciones del juego.

No podrás acceder al **Mapamundi** hasta que no hayas completado la primera fase del juego y hayas descubierto la **casa MuiMui**.

Para viajar entre los diferentes mundos del **Mapamundi**, pulsa

el botón **L** o el botón **R**; y para moverte en el mundo

seleccionado, pulsa ← o →. Cuando hayas elegido una fase o mini-juego de los disponibles para jugar, pulsa el botón X para confirmarlo. Pulsa el botón ⏮ para ampliar y reducir el **Mapamundi** o pulsa el botón ⏭ para acceder a la pantalla de Opciones.



OPCIONES

En la pantalla de Opciones puedes guardar tu progreso en la Memory Stick Duo™, decidir qué LocoRoco utilizar en tu próxima aventura, cambiar el **Idioma** seleccionado o salir de la partida actual. Pulsa ↑ o ↓ para elegir una opción y luego pulsa el botón X para confirmar.

NOTA: A medida que vayas progresando en el juego, se irán añadiendo opciones adicionales.

LA PANTALLA DEL JUEGO



CÓMO JUGAR

LOCOROCO

Existen muy diversos tipos de LocoRoco, pero todos ellos son sencillas y divertidas criaturas que, por encima de todo, adoran cantar juntas para pasar el día. Sigue leyendo para descubrir un poco más sobre sus costumbres.

COMER

Su comida favorita es un extraño tipo de baya roja. Cada vez que un LocoRoco se come una, nace un nuevo LocoRoco, que se añade a su tamaño total. Hay algunas escondidas pero si te acercas lo suficiente a un brote, empezará a convertirse en una jugosa baya.

Existen Pickories de diferentes formas y tamaños. Debes reunir tantos como puedas durante cada fase porque pueden utilizarse para desbloquear mini-juegos y comprar piezas para tu casa MuiMui.

MOVER

Mover a los LocoRoco es fácil. Simplemente pulsa el botón **L** y el botón **R** para inclinar el suelo y hacerlos rodar hacia la izquierda y la derecha. Para impulsarlos en el aire (práctico para saltar grandes obstáculos), pulsa el botón **L** y el botón **R** al mismo tiempo. Recuerda inclinar el suelo con fuerza para obtener algo más de velocidad antes de intentar sobrepasar los obstáculos más altos. Para hacer que los LocoRoco naden bajo el agua, pulsa y mantén el botón **○**.

DIVIDIR Y UNIR

Los LocoRoco son seres sociables y les suele gustar permanecer juntos. Sin embargo,  si los sorprendes pulsando el botón **○**, se dividirán en diminutos individuos, lo que es de gran ayuda si necesitan conseguir pasar por un agujero estrecho. Pero con ese tamaño son demasiado pequeños como para sobrevivir por sí solos, con los malvados Moja al acecho en cada esquina, por lo que intenta no dejar atrás a ningún rezagado.

Para unirlos y que vuelvan a ser un gran LocoRoco, pulsa y mantén el botón **○**. No solo es más fácil no perder de vista a un único LocoRoco enorme, ¡sino que también será de gran ayuda cuando necesites fuerza!



CANTAR

La música siempre ha desempeñado un papel importante en la vida de los LocoRoco, pero ahora, ¡su propia existencia depende de ella! La nueva arma musical de los Moja está creando siniestras nubes negras que hacen que todos los seres vivos se debiliten, y son los LocoRoco los que deben devolverlos a la vida con sus felices canciones. Cantar también puede ayudar a los LocoRoco de muchas otras maneras, tanto para despertar a criaturas dormidas como para formar parte de coros espectaculares.

NOTAS MUSICALES

¡Una nueva característica de LocoRoco™ 2! La música es una parte importante del mundo de los LocoRoco y hay muchas notas musicales que están esperando a ser descubiertas en cada fase. Reunirlas hace que se introduzcan nuevos instrumentos en la música de fondo, desbloquea extras y nuevas habilidades y te echa una mano en tus viajes.

CARAS FAMILIARES

Reconocerás a muchos de los habitantes del loco mundo de los LocoRoco de aventuras pasadas.

MuiMui: Muy amigos de los LocoRoco, los MuiMui son tipos atentos y afables que te guiarán en tus aventuras. Deberás encontrar tantos como puedas y llevarlos a salvo a la casa MuiMui.



Chuppa: Si te acercas demasiado a esta criatura de hocico alargado, ¡te lanzará por los aires!



Moja: Criaturas malvadas que intentan apoderarse del planeta. Les encanta darse un banquete con los LocoRoco, por lo que intenta mantenerte lejos de ellos o combina tus LocoRoco y estréllalos contra ellos para mandarlos a paseo.



NUEVOS HABITANTES

El extraño y lejano planeta de los LocoRoco está abarrotado de una vegetación singular y de habitantes mucho más raros aún. Siempre hay nuevos personajes esperándote en cada rincón colorido.

Olmee: Criaturas dóciles que, por encima de todo, adoran encontrar un lugar tranquilo y echarse a dormir: solo podrás despertar a un Olmee cantando. Cuando se asustan, se hacen una bola, se van rodando y chocan contra los objetos que les bloquean su espinoso camino.



Nyokki Afro y Tingalo: Estas dos afables criaturas te prestarán con gusto sus conchas protectoras, eso sí, si consigues averiguar cómo convencerlas. Ir rodando en la concha de un Tingalo o de un Nyokki Afro es un buen modo de evitar herirse y abrirse paso entre los obstáculos.



GiGi: Estas abejas zumbantes pegan bastante fuerte y, sobre todo cuando están enfadadas, están listas para perseguir a los LocoRoco con sus venenosos agujones.



BuiBui: Estas desagradables criaturas se parecen mucho a los MuiMui, pero no tienen nada que ver. Disfrutan viendo sufrir a los LocoRoco y han inventado numerosos aparatos letales para que les sea más fácil perpetrar sus malvadas intenciones.



NOTA: El mundo de los LocoRoco está inundado de criaturas singulares y maravillosas, demasiadas como para enumerarlas a todas. ¡Sólo ten cuidado cuando te las encuentres por primera vez!

ALREDEDORES

Los LocoRoco descubrirán una serie de características naturales que pueden facilitarles o entorpecerles su periplo. Ten cuidado con agujeros en el suelo, entradas ocultas, flores flotantes, espinas puntiagudas y ráfagas de viento que puedan mandarlos a paseo.

JUGAR EN UNA FASE

Selecciona una fase en la pantalla del **Mapamundi** y pulsa el botón . Si ya la has completado, puedes ver tus puntuaciones más altas antes de decidir si vuelves a jugar. Puedes jugar en una fase tantas veces como quieras.

COMPLETAR UNA FASE

Cada fase tiene una historia diferente y una meta relacionada, así que escucha a tu guía MuiMui en el inicio de la fase para saber lo que tienes que hacer. Para completar una fase, debes conducir a, al menos, un LocoRoco hasta la meta.

Al final de tu aventura, la pantalla Stage Clear! mostrará cómo lo has hecho: aparecerá el número de LocoRoco y Pickories que has reunido y se calculará el total de tu puntuación y tiempo. Pulsa el botón  para ver cuántos MuiMui has añadido a la **casa MuiMui** y guarda la partida. Para borrar la partida, pulsa el botón .

MENÚ DE PAUSA

Para acceder al Menú de pausa, pulsa el botón START (inicio) durante una fase. Pulsa  o  para seleccionar una de las siguientes opciones y luego pulsa el botón  para confirmar.

¿Volver a empezar?

Empezar de nuevo la fase actual

¿Volver al mapamundi?

Salir de la fase actual

Tiempo

Activar o desactivar la visualización del tiempo en el juego

Controles

Ver un resumen de los controles del juego

CASA MUIMUI

Cada MuiMui que descubras durante las fases y mini-juegos irán a tu **casa MuiMui**, donde pueden cantar, beber, dormir y jugar con los LocoRoco en total seguridad. Pulsa  o  para ampliar y reducir y asegúrate de que se lo están pasando bien. Para abandonar la **casa MuiMui**, pulsa el botón  y selecciona "Volver al mapamundi".

DECORAR

Puedes decorar la **casa MuiMui** utilizando las piezas que has ido reuniendo a lo largo de tus aventuras. Para construir nuevos muebles y habitaciones, utiliza el pad analógico para mover el cursor a una habitación existente y, cuando aparezca el icono de un martillo, pulsa el botón  para averiguar lo que puedes hacer. Por último, pulsa  o  para elegir una opción y luego pulsa el botón  para confirmar.

CREAR NUEVAS PIEZAS

Todo lo que construyes necesita diversas cantidades de diferentes piezas. Para ver todas las piezas que has reunido, pulsa el botón . Cuando hayas recogido una pieza, puedes canjear Pickories por más unidades de la misma pieza. Simplemente pulsa el botón  y el botón  para recorrer las páginas y pulsa , ,  y  seguido del botón  para seleccionar una pieza. Luego, pulsa  o  para elegir el número de piezas que quieres comprar y pulsa el botón  para confirmar.

MINI-JUEGOS

Para jugar un mini-juego que ya has desbloqueado, selecciónalo en la pantalla del **Mapamundi** y pulsa el botón . Hay seis estupendos mini-juegos a los que podrás jugar, desde clásicos actualizados hasta desafíos completamente nuevos. Para consultar las instrucciones de cómo jugar, selecciona "Cómo jugar" en el menú de inicio de cada juego.

GRÚA MUIMUI 2

Para jugar a este antiguo favorito, necesitas reunir las tres piezas de la grúa y montarlas en la **casa MuiMui**. El objetivo del juego es controlar una grúa y transportar objetos y LocoRoco a los puntos de recogida. Una vez a salvo, ¡podrás utilizarlos en tu **casa MuiMui**!

CHUPPA CHUPPA 2

El objetivo de este juego de golf es utilizar un Chuppa para disparar un LocoRoco hacia el objetivo, controlando su velocidad y dirección. Podrás recoger muchos objetos a lo largo de las numerosas rutas diferentes, pero recuerda que, si pierdes tu vida durante la partida, también perderás todos los objetos que lleves contigo.

HORÓSCOPO LOCO

Juega al Horóscopo Loco para ganar objetos y descubrir lo que te aguarda en el día de hoy. Elige a un LocoRoco para que te represente en una carrera de cuatro carriles y observa cómo saltan y ruedan hasta la línea de meta. ¡El resultado determinará la suerte que te espera ese día!

JINETE LOCOROCO

Los MuiMui montados encima de LocoRoco deben luchar para ganar objetos en este divertido juego de lucha. El objetivo es empujar al contrario a las espinas para reducir el tamaño de sus LocoRoco. Jinere LocoRoco puede jugarse hasta con cuatro jugadores a través del Modo Ad Hoc.

NOTA: Para más información, consulta la sección Instalar un Juego en Modo Ad Hoc, más adelante en este manual.

SHOOTING CHALLENGE

Pilota un avión MuiMui con LocoRoco y dispara a tus enemigos antes de que puedan atacar tu precioso cargamento, al mismo tiempo que reúnes objetos por el camino. Para completar una fase, debes llevar a los LocoRoco a un lugar seguro (si los pierdes a todos, se acabará tu vuelo).

NYOKKI NYONOKKI

Las crías de Nyokki son muy conocidas por su pasión por los juegos y quieren probar tus reflejos. Pulsa el botón correcto para golpearles en la cabeza - a ellos y a otros personajes - cuando aparezcan de sus agujeros en la tierra para ganar puntos y tiempo extra. Recuerda darle a cada Moja que aparezca unos cuantos golpetazos extra para obligarlos a volver bajo tierra.

SELLO LOCO

Durante tus viajes puedes reunir Sellos y hasta 20 Hojas de sellos diferentes para colocarlos. Cuando hayas desbloqueado la opción Sello Loco, selecciona "Cómo jugar" en la Pantalla de inicio para saber más.

SACAR FOTOS

Después de desbloquear la Buena cámara con memoria, pulsa el botón SELECT (selección) en cualquier momento durante una fase para sacar una foto. Aparecerá una miniatura de la foto y tendrás la opción de guardarla. Elige "Guardar foto" para guardar la foto en la Memory Stick Duo™. Para ver las fotos que has sacado, primero desbloquea la opción Sello Loco y luego selecciona "Ver fotos" en su menú principal. Cuando hayas desbloqueado la Buena cámara con memoria, se añadirá otra opción para ver fotos a la pantalla de Opciones, a la que puedes acceder desde el **Mapamundi**.

NOTA: ¡Podrás utilizar las Hojas de sellos y fotos guardadas como Papel tapiz en el Menú principal de tu sistema PSP™! Elige la imagen que quieras utilizar, selecciona Configuración del Tema en el menú principal y luego elige Fondo y Papel tapiz.

REUNIR MEMORIAS

Para mantener un registro de tu tiempo en el planeta de los LocoRoco, dirígete a la **casa MuiMui**, selecciona Recuerdos y pulsa el botón . Abre el Álbum de recuerdos y échale un vistazo a la Historia de LocoRoco para ver fotografías y videos de los momentos más importantes de tus viajes. Y asegúrate de que reúnes tantos LocoRoco como puedas para así poder ver las películas extra de los personajes multicolor de LocoRoco™ 2 (selecciona la opción Un día... para ver si ya has desbloqueado alguna).

INSTALAR UN JUEGO EN MODO AD HOC

En el menú principal del sistema PSP™, todos los jugadores deberán seleccionar 'Configuración', luego "Configuración de red" y seleccionar el "Modo Ad Hoc" en "Automático". Si la configuración "Automático" no permite que todos puedan establecer una conexión, todos los jugadores deberán entonces seleccionar C, C o C1; es decir, todos deberán utilizar la misma configuración.

NOTA: Cambia el interruptor WLAN a la posición ON (encendido) antes de jugar. Se debe mantener el interruptor WLAN en la posición ON (encendido) durante la partida. Los sistemas PSP™ deben mantenerse lo más cerca posible unos de otros mientras se juega una partida en el Modo Ad Hoc.

PISTAS Y CONSEJOS

Termina un nivel habiendo encontrado 20 LocoRoco para recibir un premio

Cuando cumples ciertas condiciones, pueden activarse tres tipos de búsquedas diferentes en el juego

Cuando aparece un signo de interrogación durante una fase, significa que el LocoRoco aún no ha aprendido una habilidad determinada

Si reúnes más notas musicales y despejas más nubes negras de los Moja, te será más fácil reunir Pickories

Si reúnes todas las notas musicales y despejas todas las nubes negras, descubrirás un final oculto...

Juega en la **casa MuiMui** y encuentra la inspiración para crear nuevas cosas. Venga, a crear muchos muebles para ellos...

No dejes de volver a abastecer la despensa en la **casa MuiMui**. Si los MuiMui se quedan sin comida, ¡se pondrán hambrientos e incluso estarán demasiado cansados para moverse!

Cuando un icono se convierte en una campana, puedes llamar al MuiMui a ese lugar

Cuando un icono se convierte en un signo de exclamación, ocurrirá un acontecimiento especial en ese lugar. ¡Estáte atento a ellos!

Puedes conseguir objetos de los MuiMui o de amigos que vengan de visita cuando amplíes la **casa MuiMui**. Algunos de estos objetos desbloquearán niveles ocultos...